**Wymagania edukacyjne na poszczególne oceny szkolne z informatyki - klasa 7.**

**Ocena celująca (6)** – uczeń wykonuje samodzielnie i bezbłędnie wszystkie zadania z lekcji oraz dostarczone przez nauczyciela trudniejsze zadania dodatkowe; jest aktywny i pracuje systematycznie; posiada wiadomości i umiejętności wykraczające poza te, które są wymienione w planie wynikowym; w konkursach informatycznych przechodzi poza etap szkolny; w razie potrzeby pomaga nauczycielowi (np. przygotowuje potrzebne na lekcję materiały pomocnicze, pomaga kolegom w pracy); pomaga nauczycielom innych przedmiotów w wykorzystaniu komputera na ich lekcjach.

**Ocena bardzo dobra (5)** – uczeń wykonuje samodzielnie i bezbłędnie wszystkie zadania z lekcji; jest aktywny i pracuje systematycznie; posiada wiadomości i umiejętności wymienione w planie wynikowym; w razie potrzeby pomaga nauczycielowi (pomaga kolegom w pracy).

**Ocena dobra (4)** – uczeń wykonuje samodzielnie i niemal bezbłędnie łatwiejsze oraz niektóre trudniejsze zadania z lekcji; pracuje systematycznie i wykazuje postępy; posiada wiadomości i umiejętności wymienione w planie wynikowym.

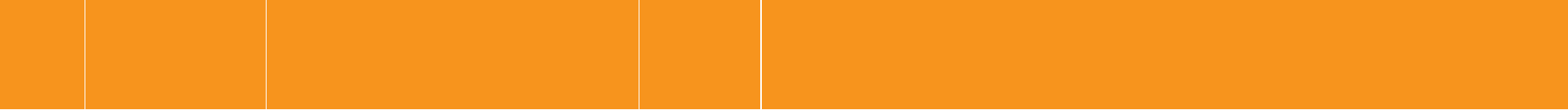
**Ocena dostateczna (3)** – uczeń wykonuje łatwe zadania z lekcji, czasem z niewielką pomocą, przeważnie je kończy; stara się pracować systematycznie i wykazuje postępy; posiada większą część wiadomości i umiejętności wymienionych w planie wynikowym.

**Ocena dopuszczająca (2)** – uczeń czasami wykonuje łatwe zadania z lekcji, niektórych zadań nie kończy; posiada tylko część wiadomości i umiejętności wymienionych w planie wynikowym, jednak brak systematyczności nie przekreśla możliwości uzyskania przez niego podstawowej wiedzy informatycznej oraz odpowiednich umiejętności w toku dalszej nauki.

**Ocenę niedostateczną (1)** - otrzymuje uczeń, jeżeli nie opanował wiadomości i umiejętności zawartych w podstawie programowej, co uniemożliwia kontynuację nauki oraz nie podejmuje prób rozwiązywania zadań nawet przy pomocy nauczyciela, nie korzysta z proponowanych przez nauczyciela form pomocy w celu przezwyciężenia trudności w nauce.

**Informatyka** | Klasa 7 *Szkoła podstawowa*

**Wymagania edukacyjne – ocena śródroczna**



**Nr**

**lekcji**

**Temat**

**lekcji**

**Omawiane**

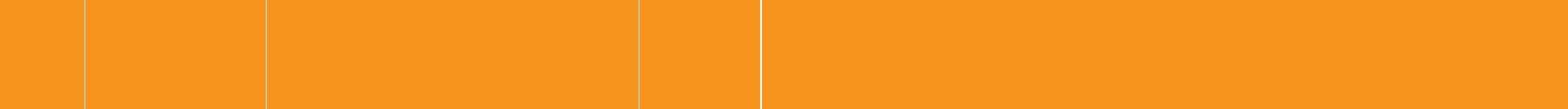
**Ocena**

**zagadnienia**

**Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  |  | **1. Lekcje z komputerem i internetem** | | |  |  |
| 1.1 | | Pracownia | Regulamin pracowni. Rozwój | **2** | • zna zasady korzystania z pracowni komputerowej |  |  |
|  |  | i komputery | komputerów. Budowa komputera. | • opisuje budowę komputera i system operacyjny |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  | Hardware. Software. | **3** | • spełnia kryteria oceny dopuszczającej |  |  |
|  |  |  |  | • wykorzystuje ustawienia systemu Windows do określenia parametrów komputera |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | **4** | • spełnia kryteria oceny dostatecznej |  |  |
|  |  |  |  | • klasyfikuje programy komputerowe pod względem przeznaczenia |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | **5** | • spełnia kryteria oceny dobrej |  |  |
|  |  |  |  | • porównuje i ocenia parametry komputerów, stosuje odpowiednie jednostki |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | **6** | • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej |  |  |
|  |  |  |  | • opisuje i wykorzystuje inne systemy operacyjne (Mac OS, Android, Linux) |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1.2 | | Czy masz 1101 lat | Reprezentacja danych. Systemy | **2** | • zna zasady tworzenia zapisu dwójkowego |  |  |
|  |  |  | liczbowe: dziesiętny, dwójkowy |  | • posługuje się pojęciami bit i bajt |  |  |
|  |  |  | i szesnastkowy. Bity i bajty. Korzystanie | **3** | • spełnia kryteria oceny dopuszczającej |  |  |
|  |  |  | z Kalkulatora (widok programisty). |  | • wykorzystuje Kalkulator do konwersji liczb między systemami dziesiętnym i dwójkowym |  |  |
|  |  |  | Sposoby kodowania tekstu. | **4** | • spełnia kryteria oceny dostatecznej |  |  |
|  |  |  |  |  | • zna sposoby zamiany liczby dziesiętnych na dwójkowe i odwrotnie i posługuje się nimi |  |  |
|  |  |  |  | **5** | • spełnia kryteria oceny dobrej |  |  |
|  |  |  |  |  | • sprawnie zamienia liczby dziesiętne na dwójkowe i odwrotnie |  |  |
|  |  |  |  |  | • zna szesnastkowy sposób zapisu liczb |  |  |
|  |  |  |  |  | • wyjaśnia sposób kodowania tekstu (ASCII i UNICODE) |  |  |
|  |  |  |  | **6** | • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej |  |  |
|  |  |  |  |  | • sprawnie wykonuje operacje na liczbach dwójkowych i szesnastkowych |  |  |
|  |  |  |  |  | • przedstawia symboliczne zapis pozycyjny o wybranej podstawie |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |

**Informatyka** | Klasa 7 *Szkoła podstawowa*



**Nr**

**lekcji**

**Temat**

**lekcji**

**Omawiane**

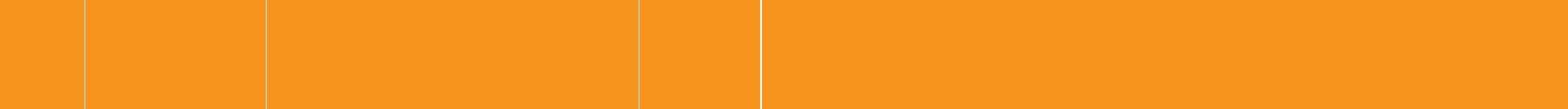
**Ocena**

**zagadnienia**

**Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1.3 | | Jak działa sieć | Rozwój internetu. Struktura internetu. | **2** | • potrafi wyjaśnić rolę protokołu TCP/IP |  |
|  |  |  | Komunikacja między komputerami – |  | • potrafi opisać znaczenie adresów IP urządzeń włączonych do sieci |  |
|  |  |  | protokół TCP/IP. Rodzaje adresów. Rola | **3** | • spełnia kryteria oceny dopuszczającej |  |
|  |  |  | serwerów w sieci. Badanie czasu |  | • potrafi sprawdzić adres IP komputera |  |
|  |  |  | przebiegu polecenia i prędkości łącza. |  | • potrafi opisać rolę urządzeń sieciowych (serwery, rutery, komputery klienckie) |  |
|  |  |  |  | **4** | • spełnia kryteria oceny dostatecznej |  |
|  |  |  |  |  | • potrafi wyjaśnić znaczenie protokołów http, HTTPS, FTP, SMTP |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | **5** | • spełnia kryteria oceny dobrej |  |
|  |  |  |  |  | • potrafi opisać przeznaczenie i działanie serwerów DNS |  |
|  |  |  |  |  | • potrafi sprawdzić, jakie jest opóźnienie w przesyłaniu danych między komputerami |  |
|  |  |  |  |  | (polecenie PING) |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | **6** | • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej |  |
|  |  |  |  |  | • potrafi przeprowadzić test prędkości łącza internetowego |  |
|  |  |  |  |  | • potrafi opisać etapy powstawania internetu |  |
|  |  |  |  |  | • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
| 1.4 | | W chmurze | Zalety i wady pracy w chmurze. | **2** | • potrafi wyjaśnić, na czym polega praca w chmurze |  |
|  |  |  | Wykorzystywanie konta Google |  | • potrafi wymienić wady i zalety pracy w chmurze |  |
|  |  |  | do pracy w chmurze. Obsługa Dysku | **3** | • spełnia kryteria oceny dopuszczającej |  |
|  |  |  | Google. |  | • potrafi wysłać pliki na Dysk Google |  |
|  |  |  |  |  | • potrafi pobrać pliki z Dysku Google |  |
|  |  |  |  | **4** | • spełnia kryteria oceny dostatecznej |  |
|  |  |  |  |  | • tworzy foldery na Dysku Google. |  |
|  |  |  |  |  | • usuwa pliki i foldery z Dysku Google |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | **5** | • spełnia kryteria oceny dobrej |  |
|  |  |  |  |  | • zna inne usługi dostępne w ramach konta Google |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | **6** | • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej, |  |
|  |  |  |  |  | • swobodnie korzysta z usług w ramach konta Google, używając urządzeń mobilnych |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |

**Informatyka** | Klasa 7 *Szkoła podstawowa*



**Nr**

**lekcji**

**Temat**

**lekcji**

**Omawiane**

**Ocena**

**zagadnienia**

**Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1.5 | | Wspólne | Wspólna praca z dokumentami Google | **2** | • zna zasady netykiety |  |  |
|  |  | dokumenty | i Dyskiem Google. Metody |  | • włącza się do pracy ze wspólnymi dokumentami |  |  |
|  |  |  | udostępniania dokumentów. Zasady | **3** | • spełnia kryteria oceny dopuszczającej |  |  |
|  |  |  | netykiety. Kompetencje informatyczne |  | • opisuje kompetencje informatyczne przydatne w różnych zawodach |  |  |
|  |  |  | w różnych zawodach. Licencje |  |  |  |  |
|  |  |  | **4** | • spełnia kryteria oceny dostatecznej |  |  |
|  |  |  | na oprogramowanie i zasoby w sieci. |  | • potrafi zainicjować pracę nad wspólnym dokumentem |  |  |
|  |  |  | Słowniczek sieciowy. |  | • wymienia rodzaje licencji na oprogramowanie |  |  |
|  |  |  |  | **5** | • spełnia kryteria oceny dobrej |  |  |
|  |  |  |  |  | • kieruje pracą nad wspólnym dokumentem |  |  |
|  |  |  |  |  | • udostępnia dokument i przyznaje uprawnienia użytkownikom |  |  |
|  |  |  |  |  | • sprawnie posługuje się terminami związanymi z pracą w sieci |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | **6** | • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej |  |  |
|  |  |  |  |  | • wyjaśnia innym uczniom sposoby pracy nad wspólnym dokumentem |  |  |
|  |  |  |  |  | • tworzy i udostępnia różne rodzaje wspólnych dokumentów |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
| 1.6 | | Multimedialna | Wykonanie prezentacji typu Pecha | **2** | • pracuje nad tworzeniem prezentacji multimedialnej |  |  |
|  |  | prezentacja | Kucha. Opracowanie wzorca. |  |  |  |  |
|  |  | **3** | • spełnia kryteria oceny dopuszczającej |  |  |
|  |  |  | Wypełnianie slajdów. Przygotowanie |  | • przygotowuje prezentację multimedialną zawierającą teksty, obrazy i dźwięki |  |  |
|  |  |  | pokazu. Prowadzenie prezentacji. |  |  |  |  |
|  |  |  | **4** | • spełnia kryteria oceny dostatecznej |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  | • potrafi doskonalić i ocenić prezentację |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | **5** | • spełnia kryteria oceny dobrej |  |  |
|  |  |  |  |  | • organizuje pracę zespołową nad wspólną prezentacją |  |  |
|  |  |  |  |  | • sprawnie przygotowuje się do prowadzenia prezentacji |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | **6** | • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej |  |  |
|  |  |  |  |  | • umiejętnie prowadzi wspólną prezentację |  |  |
|  |  |  |  |  | • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |

**Informatyka** | Klasa 7 *Szkoła podstawowa*



**Nr**

**lekcji**

**Temat**

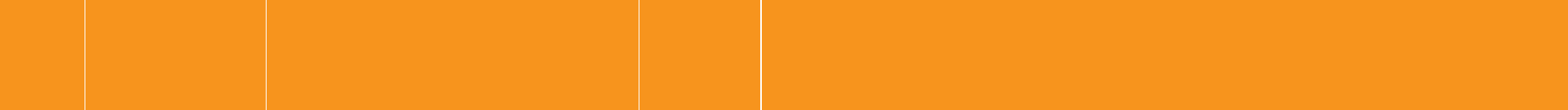
**lekcji**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Omawiane** |  | **Ocena** |  | **Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:** |  |
| **zagadnienia** |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  | **2. Lekcje z grami** | |  |  |



|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 2.1 | | Duszek w labiryncie | Wykorzystanie zdobytych umiejętności | **2** | • tworzy nowy projekt w Scratchu |  |  |
|  |  |  | do utworzenia gry polegającej | • wstawia tło z pliku |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | na przeprowadzeniu duszka przez | **3** | • spełnia kryteria oceny dopuszczającej |  |  |
|  |  |  | labirynt. Wybieranie optymalnych | • programuje sterowanie duszkiem |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | poleceń w Scratchu. |  | • spełnia kryteria oceny dostatecznej |  |  |
|  |  |  |  | **4** | • wykorzystuje instrukcję warunkową do zaprogramowania poruszania się duszka |  |  |
|  |  |  |  |  | po labiryncie |  |  |
|  |  |  |  | **5** | • spełnia kryteria oceny dobrej |  |  |
|  |  |  |  | • definiuje nowy blok, który uwzględnia dojście duszka do końca labiryntu |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  | • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej |  |  |
|  |  |  |  | **6** | • eksperymentuje, dobierając inne parametry projektu |  |  |
|  |  |  |  |  | • analizuje podobne projekty zamieszczone w serwisie Scratch |  |  |
| 2.2 | | Dodatki do gry | Wykorzystanie zdobytych umiejętności | **2** | • uruchamia grę z poprzedniej lekcji |  |  |
|  |  |  | do rozbudowania gry o zbieranie |  | • dodaje dodatkowe duszki |  |  |
|  |  |  | skarbów, latającą przeszkodę | **3** | • spełnia kryteria oceny dopuszczającej |  |  |
|  |  |  | i naliczanie punktów. Układanie |  | • oprogramowuje warunki początkowe duszków skarbów i przeszkody |  |  |
|  |  |  | eleganckich skryptów w Scratchu. | **4** | • spełnia kryteria oceny dostatecznej |  |  |
|  |  |  |  |  | • oprogramowuje zmiany wartości punktów w grze |  |  |
|  |  |  |  | **5** | • spełnia kryteria oceny dobrej |  |  |
|  |  |  |  |  | • oprogramowuje interakcję duszka ze skarbami i przeszkodą |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | **6** | • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej |  |  |
|  |  |  |  |  | • eksperymentuje, dobierając kolejne dodatki do projektu |  |  |
|  |  |  |  |  | • analizuje podobne projekty zamieszczone w serwisie Scratch |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |

**Informatyka** | Klasa 7 *Szkoła podstawowa*



**Nr**

**lekcji**

**Temat**

**lekcji**

**Omawiane**

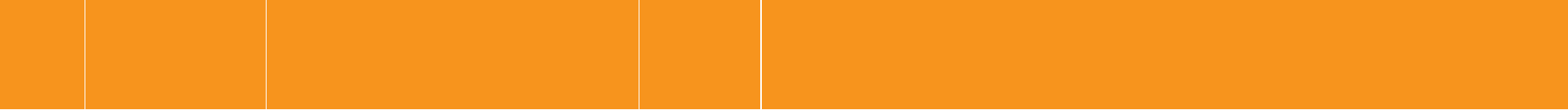
**Ocena**

**zagadnienia**

**Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 2.3 | | Gra w papier, | Zasady gry. Przenoszenie tradycyjnej | **2** | • tworzy nowy projekt w Scratchu |  |  |
|  |  | kamień, nożyce | gry towarzyskiej na komputer. |  | • tworzy nowe duszki z plików zewnętrznych |  |  |
|  |  |  | Programowanie gry z komputerem | **3** | • spełnia kryteria oceny dopuszczającej |  |  |
|  |  |  | jako przeciwnikiem w Scratchu. |  | • z pomocą podręcznika planuje przeniesienie gry na komputer |  |  |
|  |  |  |  |  | • stosuje zmienne |  |  |
|  |  |  |  | **4** | • spełnia kryteria oceny dostatecznej |  |  |
|  |  |  |  |  | • wykorzystuje komunikaty |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | **5** | • spełnia kryteria oceny dobrej |  |  |
|  |  |  |  |  | • wykorzystuje zdarzenia |  |  |
|  |  |  |  |  | • wykorzystuje losowość |  |  |
|  |  |  |  | **6** | • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej |  |  |
|  |  |  |  |  | • eksperymentuje, dobierając inne parametry projektu |  |  |
|  |  |  |  |  | • analizuje podobne projekty zamieszczone w serwisie Scratch |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
| 2.4 | | Dodatki do gry | Wykorzystanie zdobytych umiejętności | **2** | • uruchamia grę z poprzedniej lekcji |  |  |
|  |  |  | do rozbudowania gry o planszę |  | • przygotowuje ilustrację w edytorze grafiki lub znajduje w internecie |  |  |
|  |  |  | tytułową, pomoc tekstową, zliczanie |  | • wstawia plik na scenę jako tło |  |  |
|  |  |  | punktów i zamianę tekstu na głos. |  |  |  |  |
|  |  |  | **3** | • spełnia kryteria oceny dopuszczającej |  |  |
|  |  |  | Realizacja założeń w Scratchu. |  |  |
|  |  |  |  | • z pomocą nauczyciela tworzy pomoc do gry |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | **4** | • spełnia kryteria oceny dostatecznej |  |  |
|  |  |  |  |  | • projektuje i realizuje zliczanie punktów w grze |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | **5** | • spełnia kryteria oceny dobrej |  |  |
|  |  |  |  |  | • projektuje i realizuje dodanie planszy tytułowej |  |  |
|  |  |  |  | **6** | • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej |  |  |
|  |  |  |  |  | • testuje działanie gry |  |  |
|  |  |  |  |  | • dopracowuje szczegóły gry |  |  |
|  |  |  |  |  | • analizuje podobne projekty zamieszczone w serwisie Scratch |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |

**Informatyka** | Klasa 7 *Szkoła podstawowa*



**Nr**

**lekcji**

**Temat**

**lekcji**

**Omawiane**

**Ocena**

**zagadnienia**

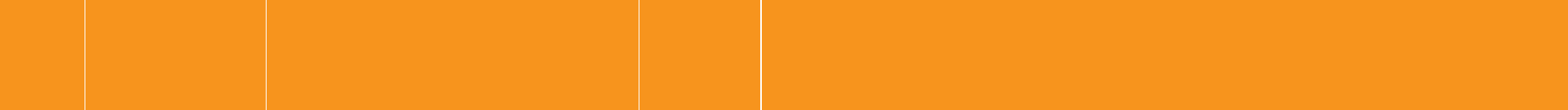


**Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:**

**3. Lekcje z algorytmami**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 3.1 | | Euklides | Sposoby znajdowania NWD. Algorytm | **2** | • poprawnie opisuje algorytm Euklidesa w wersji z odejmowaniem |  |  |
|  |  | zakodowany | Euklidesa. Zapisywanie algorytmu: |  |  |  |  |
|  |  | **3** | • spełnia kryteria oceny dopuszczającej |  |  |
|  |  |  | zapis słowny, schemat blokowy, |  |  |
|  |  |  | • wyjaśnia pojęcia algorytmu i schematu blokowego |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | pseudokod, zapis w języku |  |  |  |
|  |  |  | **4** | • spełnia kryteria oceny dostatecznej |  |  |
|  |  |  | programowania. Realizacja algorytmu |  |  |
|  |  |  | • zapisuje algorytm Euklidesa w postaci planu działań lub pseudokodu |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | w Scratchu. |  |  |  |
|  |  |  | **5** | • spełnia kryteria oceny dobrej |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | • realizuje algorytm Euklidesa w Scratchu |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  | • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej |  |  |
|  |  |  |  | **6** | • analizuje realizację algorytmu Euklidesa i dostrzega jego niedostatki |  |  |
|  |  |  |  |  | • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania |  |  |
| 3.2 | | Liczby pierwsze, | Wykorzystanie operacji modulo | **2** | • z pomocą nauczyciela korzysta z operacji modulo |  |  |
|  |  | liczby parzyste, | do sprawdzania parzystości liczby. |  |  |  |  |
|  |  | **3** | • spełnia kryteria oceny dopuszczającej |  |  |
|  |  | liczby… | Znajdowanie liczb pierwszych |  | • sprawdza parzystość i pierwszość liczby |  |  |
|  |  |  | z podanego zakresu. Realizacja |  |  |  |
|  |  |  | **4** | • spełnia kryteria oceny dostatecznej |  |  |
|  |  |  | algorytmów w Scratchu. |  |  |
|  |  |  |  | • do realizacji algorytmu w Scratchu wykorzystuje instrukcję warunkową |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | **5** | • spełnia kryteria oceny dobrej |  |  |
|  |  |  |  |  | • do realizacji algorytmu w Scratchu wykorzystuje pętle powtarzaj i powtarzaj aż |  |  |
|  |  |  |  |  | (…) |  |  |
|  |  |  |  |  | • znajduje liczby pierwsze z podanego zakresu |  |  |
|  |  |  |  | **6** | • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej |  |  |
|  |  |  |  |  | • eksperymentuje, dobierając inne parametry projektu |  |  |
|  |  |  |  |  | • analizuje podobne projekty zamieszczone w serwisie Scratch |  |  |
|  |  |  |  |  | • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |

**Informatyka** | Klasa 7 *Szkoła podstawowa*



**Nr**

**lekcji**

**Temat**

**lekcji**

**Omawiane**

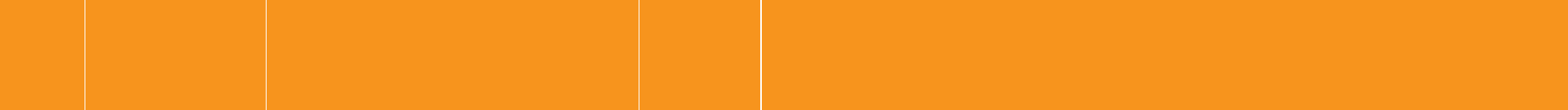
**Ocena**

**zagadnienia**

**Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 3.3 | Przesiewanie liczb | Algorytm sita Eratostenesa – kolejne | **2** | • opisuje algorytm sita Eratostenesa |  |
|  | pierwszych | kroki odsiewania. Optymalizacja |  |  |  |
|  | **3** | • spełnia kryteria oceny dopuszczającej |  |
|  |  | algorytmu. Realizacja algorytmu |  |
|  |  |  | • przedstawia algorytm sita Eratostenesa i rozumie pojęcie optymalizacji algorytmu |  |
|  |  | w Scratchu. |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  | **4** | • spełnia kryteria oceny dostatecznej |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  | • z pomocą nauczyciela realizuje sito Eratostenesa w Scratchu |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **5** | • spełnia kryteria oceny dobrej |  |
|  |  |  |  | • samodzielnie realizuje algorytm w Scratchu |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **6** | • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej |  |
|  |  |  |  | • realizuje sito Eratostenesa z wizualizacją odsiewania kolejnych liczb |  |
|  |  |  |  | • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania |  |
| 3.4 | Zakręt za zakrętem | Rekurencja. Rekurencyjne rysowanie | **2** | • opisuje, na czym polega rekurencja |  |
|  |  | wielokątów i gwiazd. Zmiana |  |  |  |
|  |  | **3** | • spełnia kryteria oceny dopuszczającej |  |
|  |  | parametrów w wywołaniu |  | • realizuje proste bloki wykorzystujące rekurencję |  |
|  |  | rekurencyjnym. Sposoby tworzenia |  |  |  |
|  |  | **4** | • spełnia kryteria oceny dostatecznej |  |
|  |  | skryptów rekurencyjnych w Scratchu. |  |
|  |  |  | • odpowiednio formułuje i wykorzystuje warunek zatrzymania rekurencji |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **5** | • spełnia kryteria oceny dobrej |  |
|  |  |  |  | • analizuje budowę i działanie skryptów rekurencyjnych |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **6** | • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej |  |
|  |  |  |  | • tworzy własne konstrukcje rekurencyjne |  |
|  |  |  |  | • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania |  |

**Informatyka** | Klasa 7 *Szkoła podstawowa*



**Nr**

**lekcji**

**Temat**

**lekcji**

**Omawiane**

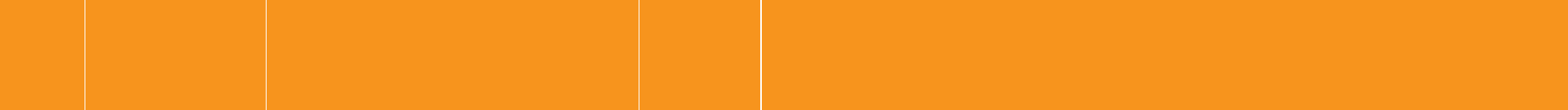
**Ocena**

**zagadnienia**

**Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:**

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 3.5 | | Wieże Hanoi | Problem wież Hanoi. Rekurencyjne | **2** | • opisuje, na czym polega problem wież Hanoi |  |  |
|  |  |  | rozwiązanie problemu. Analiza skryptu |  |  |  |  |
|  |  |  | **3** | • spełnia kryteria oceny dopuszczającej |  |  |
|  |  |  | w zrealizowanego w Scratchu. |  |  |
|  |  |  |  | • opisuje rekurencyjne rozwiązanie problemu |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | **4** | • spełnia kryteria oceny dostatecznej |  |  |
|  |  |  |  |  | • analizuje skrypt rekurencyjny z rozwiązaniem problemu w Scratchu |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | **5** | • spełnia kryteria oceny dobrej |  |  |
|  |  |  |  |  | • buduje skrypt rekurencyjny z rozwiązaniem problemu w Scratchu |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | **6** | • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej |  |  |
|  |  |  |  |  | • określa złożoność obliczeniową rozwiązania problemu (liczbę działań w zależności |  |  |
|  |  |  |  |  | od liczby kręgów) |  |  |
|  |  |  |  |  | • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania |  |  |
| 3.6 | | Porządkowanie | Sortowanie przez zliczanie. Realizacja | **2** | • z pomocą nauczyciela omawia na konkretnym przykładzie algorytm sortowania przez |  |  |
|  |  | przez zliczanie | algorytmu w Scratchu. Klonowanie |  | zliczanie |  |  |
|  |  |  | duszków. | **3** | • spełnia kryteria oceny dopuszczającej |  |  |
|  |  |  |  |  | • wykorzystać losowość w tworzeniu duszków w Scratchu |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | **4** | • spełnia kryteria oceny dostatecznej |  |  |
|  |  |  |  |  | • tworzy nowe duszki przez klonowanie |  |  |
|  |  |  |  |  | • ustala parametry sklonowanych duszków |  |  |
|  |  |  |  | **5** | • spełnia kryteria oceny dobrej |  |  |
|  |  |  |  |  | • wykorzystuje własne bloki w realizacji algorytmu |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  | **6** | • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej |  |  |
|  |  |  |  |  | • eksperymentuje, dobierając inne parametry projektu |  |  |
|  |  |  |  |  | • analizuje podobne projekty zamieszczone w serwisie Scratch |  |  |
|  |  |  | **Wymagania edukacyjne – ocena śródroczna** |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |

**Informatyka** | Klasa 7 *Szkoła podstawowa*



**Nr**

**lekcji**

**Temat**

**lekcji**

**Omawiane**

**Ocena**

**zagadnienia**

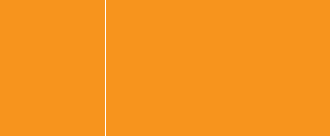
**Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 3.7 | Wybieranie, | Sortowanie przez wybieranie. Realizacja | **2** | • przedstawia na prostym przykładzie algorytm sortowania przez wybieranie |  |
|  | sortowanie | algorytmu wybierania prostego w |  |  |  |
|  | **3** | • spełnia kryteria oceny dopuszczającej |  |
|  |  | Scratchu. Inne metody sortowania. |  |
|  |  |  | • przedstawia wybrany zapis algorytmu sortowania przez wybieranie |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **4** | • spełnia kryteria oceny dostatecznej |  |
|  |  |  |  | • z pomocą nauczyciela realizuje algorytm sortowania przez wybieranie w Scratchu |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **5** | • spełnia kryteria oceny dobrej |  |
|  |  |  |  | • samodzielnie realizuje algorytm sortowania przez wybieranie w Scratchuu |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **6** | • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej |  |
|  |  |  |  | • porównuje i ocenia różne algorytmy sortowania |  |
|  |  |  |  | • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania |  |
| 3.8 | Euklides | Algorytm Euklidesa z wykorzystaniem | **2** | • opisuje algorytm Euklidesa z resztą |  |
|  | poprawiony | reszty. Realizacja algorytmu |  |  |  |
|  | **3** | • spełnia kryteria oceny dopuszczającej |  |
|  |  | w środowisku Blockly. Zapis algorytmu |  | • przedstawia wybrany sposób zapisu algorytmu |  |
|  |  | w tekstowym języku programowania. |  |  |  |
|  |  | **4** | • spełnia kryteria oceny dostatecznej |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  | • z pomocą nauczyciela realizuje algorytm Euklidesa z resztami w środowisku Blockly |  |
|  |  |  |  | • rozumie różnicę między obiema wersjami algorytmu |  |
|  |  |  | **5** | • spełnia kryteria oceny dobrej |  |
|  |  |  |  | • samodzielnie realizuje algorytm Euklidesa z resztami w środowisku Blockly |  |
|  |  |  |  | • analizuje zapis algorytmu w tekstowym języku programowania |  |
|  |  |  | **6** | • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej |  |
|  |  |  |  | • realizuje algorytm w tekstowym języku programowania |  |
|  |  |  |  | • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania |  |

**Informatyka** | Klasa 7 *Szkoła podstawowa*



|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Nr** |  | **Temat** |  |
| **lekcji** |  | **lekcji** |  |
|  |  |  |  |
| 4.1 |  | Pisz sprawnie |  |
|  |  |
|  |  | i ładnie |  |
|  |  |  |  |



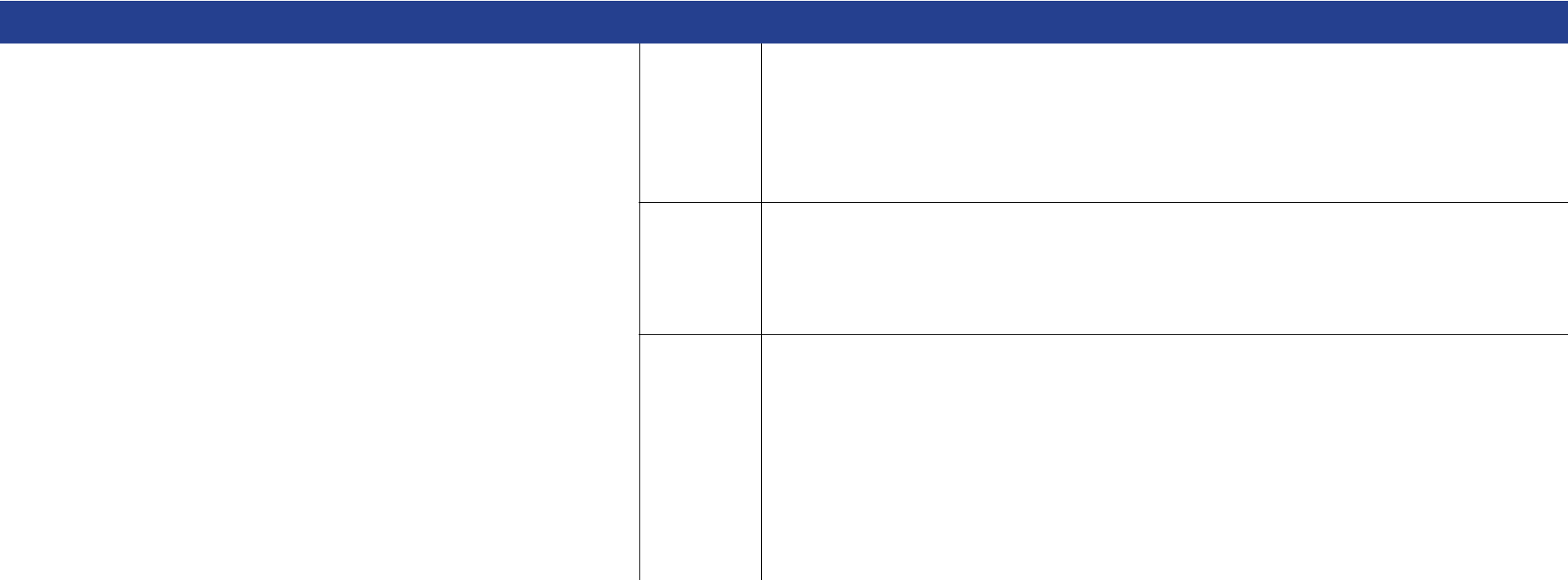
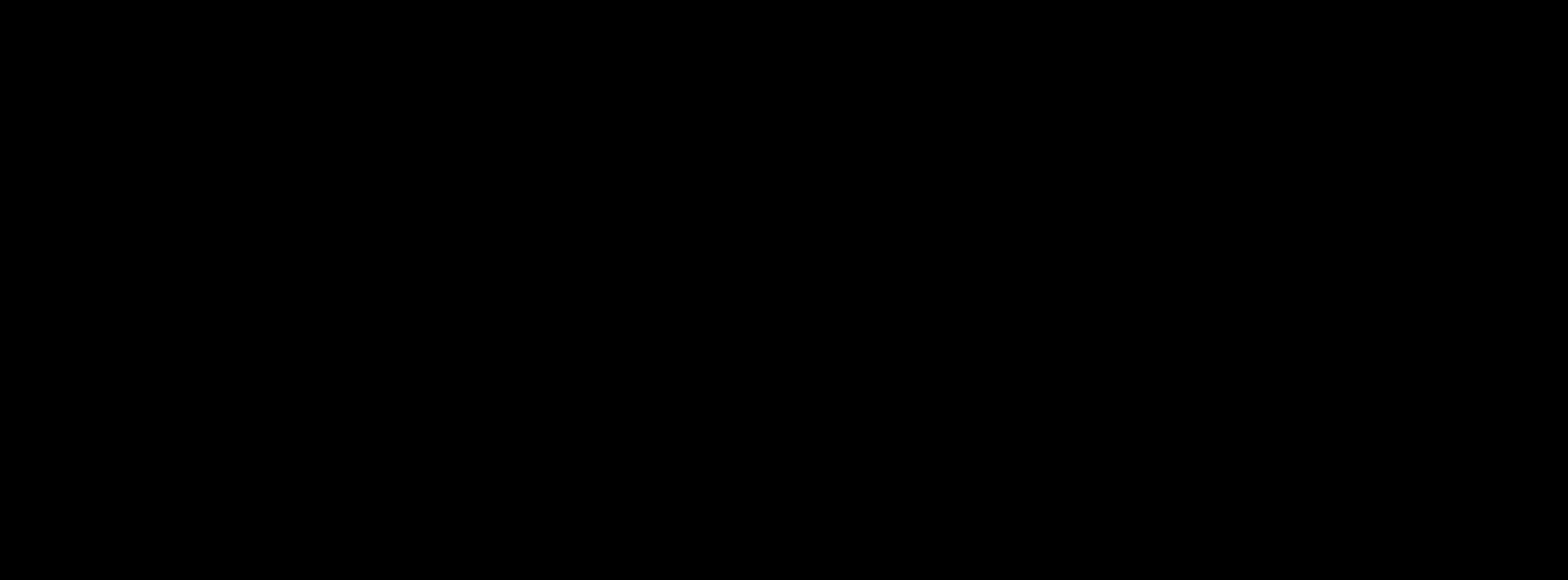
**Omawiane**

**zagadnienia**

Podstawowe zasady wpisywania tekstu w edytorze. Praca z gotowym tekstem – poprawianie błędów, twarda spacja, formatowanie.



|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
|  | **Ocena** | **Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:** |  |
|  |  |  |  |
| **4. Lekcje z edytorem tekstu** | | |  |
| **2** | | • wpisuje do edytora tekst wybranego przykładu |  |
| • zapisuje plik |  |
|  |  |  |
|  |  | • spełnia kryteria oceny dopuszczającej |  |
| **3** | | • otwiera plik do edycji |  |
| • ręcznie poprawia błędy |  |
|  |  |  |



* stosuje podstawowe sposoby formatowania tekstu
* spełnia kryteria oceny dostatecznej
* wymienia i stosuje zasady edycji, formatowania i estetycznego przygotowania tekstu

**4**• starannie przepisuje tekst

* poprawia błędy z użyciem słownika w edytorze
* przygotowuje tekst do wydruku
* spełnia kryteria oceny dobrej
* samodzielnie stosuje podstawowe zasady pracy z edytorem tekstu i wprowadzone

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **5** | dotychczas sposoby formatowania tekstu |  |
| • potrafi korzystać ze sprawdzania pisowni w dokumencie, słownika wbudowanego |  |
|  |  |
|  | w edytor i systemu podpowiedzi |  |
|  | • samodzielnie pracuje nad dokumentem, realizuje własne założenia |  |
|  | • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej |  |

1. • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania

• samodzielnie odkrywa i stosuje dodatkowe sposoby formatowania



**Nr**

**lekcji**

**Temat**

**lekcji**

**Omawiane**

**Ocena**

**zagadnienia**

**Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:**

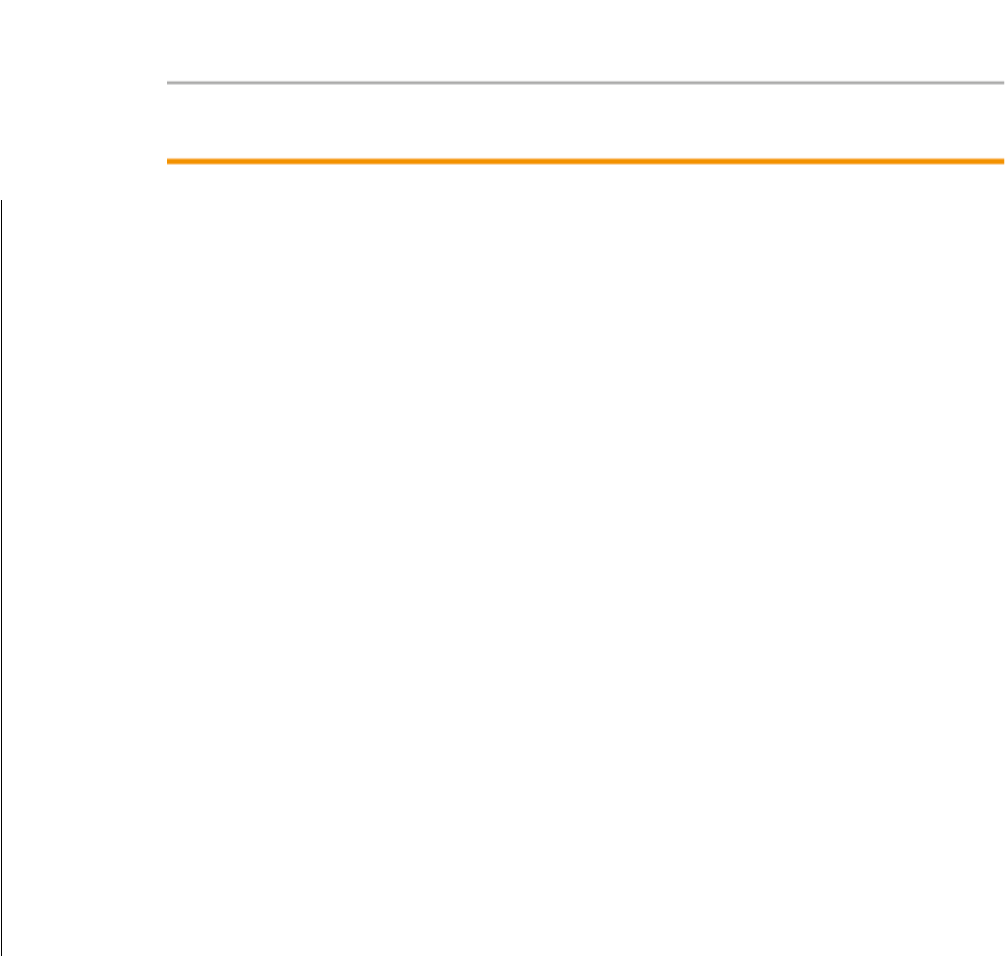
**Informatyka** | Klasa 7

|  |  |
| --- | --- |
| 4.2 | Jak to się pisze |
|  |  |

Stosowanie podstawowego słownictwa informatycznego. Stosowanie różnorodnych sposobów pracy z tabelami w edytorze tekstu.



*Szkoła podstawowa*



1. • stosuje podstawowe słownictwo informatyczne
   * stosuje podstawowe zasady pracy z tabelami – wstawianie, wypełnianie treścią
2. • spełnia kryteria oceny dopuszczającej
   * stosuje słownictwo, związane z informatyką, technologią informacyjną i szeroko rozumianą obecnością komputerów w codziennym życiu
   * stosuje poznane sposoby pracy z tabelami – dostosowywanie, formatowanie
   * rozumie pojęcia potrzebne do codziennej pracy z komputerem
3. • spełnia kryteria oceny dostatecznej
   * samodzielnie przygotowuje plik zawierający tabelę – stosuje potrzebne techniki formatowania, zaznaczania, przygotowania do wydruku, przekształca tekst na tabelę
   * korzysta ze wskazanych źródeł informacji związanych ze stosowaniem technologii informacyjnej
4. • spełnia kryteria oceny dobrej
   * stosuje zaawansowane słownictwo związane z technologią informacyjną i szeroko rozumianą obecnością komputerów w codziennym życiu
   * używa zaawansowanych technik wyszukiwania, zamiany elementów tekstu, przekształcania tekstu na tabelę, formatowania
   * potrafi ocenić rozwój języka informatycznego
5. • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej
   * wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania
   * samodzielnie odkrywa nowe możliwości pracy z tabelami
   * posługuje się zaawansowanym informatycznym słownictwem
   * jest aktywny na lekcji i pomaga innym

|  |  |
| --- | --- |
| **Nr** | **Temat** |
| **lekcji** | **lekcji** |
|  |  |
| 4.3 | Kształty poezji |
|  |  |

**Omawiane**

**zagadnienia**

Zaawansowane formatowanie.

Rozplanowanie tekstu na stronie.

Dobranie sposobu formatowania

|  |  |
| --- | --- |
| **Ocena** | **Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:** |
|  |  |

1. • stosuje tabulatory dostępne w edytorze
   * stosuje podstawowe sposoby wyrównania tekstu
   * stosuje układ kolumnowy tekstu

**Informatyka** | Klasa 7

do charakteru i wyglądu tekstu.

Ilustrowanie tekstu. Nagłówki i stopki.



*Szkoła podstawowa*



* stosuje wyróżnienia w tekście (tytuł, wybrane słowa)
* ilustruje tekst gotową grafiką znalezioną w sieci

1. • spełnia kryteria oceny dopuszczającej
   * ilustruje tekst wykonanymi przez siebie obrazkami
   * osadza grafikę w tekście – zmienia rozmiar obrazka, wprowadza obramowanie, ustawia

„równo z tekstem”

* + stosuje podstawowe sposoby formatowania, rozplanowuje tekst na stronie, dobiera czcionki, stosuje wyróżnienia w tekście, pracuje z nagłówkiem i stopką

1. • spełnia kryteria oceny dostatecznej
   * formatuje akapity „z linijki” (wcięcia akapitów, ustawienie marginesów akapitów) w połączeniu z odpowiednim wyrównaniem tekstu
   * w odpowiednich sytuacjach stosuje wymuszony koniec strony, kolumny, wiersza
   * dobiera ilustracje do tekstu, stosuje różne sposoby osadzania ilustracji
2. • spełnia kryteria oceny dobrej
   * samodzielnie rozplanowuje tekst na stronie, dobiera sposób formatowania czcionki do charakteru i wyglądu tekstu
   * ustawia własne tabulatory, dostosowane do charakteru wprowadzanego tekstu
   * wypełnia nagłówki i stopki w dokumencie wielostronicowym, stosuje zarówno kody pól wprowadzanych za pomocą odpowiednich przycisków, jak i tekst wpisywany
   * formatuje tekst w nagłówku i stopce
3. • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej
   * wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania
   * potrafi ocenić sformatowanie i przygotowanie tekstu oraz zastosowaną metodę, pokazując w razie potrzeby, jak łatwo jest „uszkodzić” sztywno sformatowany tekst
   * swobodnie i świadomie stosuje różnorodne metody pracy z tekstem

|  |  |
| --- | --- |
| **Nr** | **Temat** |
| **lekcji** | **lekcji** |
|  |  |
| 4.4 | Plakat |
|  |  |

**Omawiane**

**zagadnienia**

Przekształcanie i modyfikowanie prostych rysunków obiektowych. Osadzanie grafiki obiektowej w tekście. Umieszczanie rysunku jako tła dokumentu tekstowego.

|  |  |
| --- | --- |
| **Ocena** | **Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:** |
|  |  |

1. • ilustruje tekst gotową grafiką obiektową – wstawia obiekty dostępne w grupie **Ilustracje** na karcie **Wstawianie** oraz obiekty **WordArt**)
2. • spełnia kryteria oceny dopuszczającej

• osadza grafikę obiektową w tekście

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Informatyka** | Klasa 7 | | | | *Szkoła podstawowa* |
|  |  |  |  |  |
|  |  | Stosowanie czcionki o niestandardowym |  | • stosuje techniki formatowania tekstu – czcionki o niestandardowym rozmiarze, |
|  |  | rozmiarze. Wypunktowanie, |  | wypunktowanie, numerowanie itp. |
|  |  | numerowanie. |  | • poprawnie stosuje wyróżnienia w tekście |
|  |  |  |  | • przygotowuje dokument do wydruku |
|  |  |  | **4** | • spełnia kryteria oceny dostatecznej |
|  |  |  |  | • potrafi określić i rozpoznać cechy dobrego plakatu lub reklamy |
|  |  |  |  | • stosuje rysunek jako tło dokumentu tekstowego |
|  |  |  |  | • przekształca i modyfikuje proste rysunki obiektowe – rozciąga, zniekształca, zmienia |
|  |  |  |  | kolor obramowania i wypełnienia, grupuje i rozgrupowuje |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  | **5** | • spełnia kryteria oceny dobrej |
|  |  |  |  | • samodzielnie rysuje proste grafiki obiektowe, modyfikuje ich wygląd i kształt |
|  |  |  |  | • sprawnie łączy na różne sposoby grafikę z tekstem, poprawnie osadza grafiki w tekście, |
|  |  |  |  | stosuje dodatkowe elementy graficzne lub tekstowe wpływające na wygląd pracy |
|  |  |  | **6** | • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej |
|  |  |  |  | • wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania |
|  |  |  |  | • stosuje zaawansowane techniki opracowania i łączenia grafiki z tekstem |
|  |  |  |  | • tworzy własne, dopracowane grafiki obiektowe |
|  |  |  |  | • jest aktywny na lekcji i pomaga innym |



|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nr** |  | **Temat** |  | **Omawiane** |
| **lekcji** |  | **lekcji** |  | **zagadnienia** |
|  |  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Ocena** | **Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:** |
|  |  |

4.5

Dialog z maszyną

Techniki formatowania i przygotowanie do druku dokumentu wielostronicowego o skomplikowanym formatowaniu.

Problemy związane z porozumiewaniem się z maszyną za pomocą języka naturalnego.

1. • stosuje w podstawowym zakresie poznane wcześniej techniki formatowania i przygotowania tekstu do wydruku
2. • spełnia kryteria oceny dopuszczającej
   * stosuje poznane wcześniej techniki formatowania i przygotowania tekstu do wydruku
   * poprawnie używa wyróżnień w tekście
   * korzysta z narzędzia **Malarz formatów**
3. • spełnia kryteria oceny dostatecznej
   * korzysta ze schowka oraz z techniki przeciągania

**Informatyka** | Klasa 7 *Szkoła podstawowa*

* sprawnie stosuje poznane wcześniej techniki formatowania i przygotowania tekstu do wydruku
* potrafi odtworzyć w edytorze wygląd wydrukowanego dokumentu, wierność (w stosunku do oryginału) formatów, kształtów czcionek, wyróżnień
* pracuje z wielostronicowym dokumentem, odtwarzając zadane formaty tekstu w dokumencie

1. • spełnia kryteria oceny dobrej
   * bardzo sprawnie stosuje poznane wcześniej techniki formatowania i przygotowania tekstu do wydruku
   * opisuje problemy, na jakie może się natknąć człowiek podczas próby porozumiewania się z maszyną za pomocą języka naturalnego
2. • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej
   * wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania
   * potrafi samodzielnie przedstawić i omówić sytuacje, w których człowiek może napotkać na problemy w porozumieniu z maszyną
   * jest aktywny na lekcji i pomaga innym

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nr** |  | **Temat** |  | **Omawiane** |
| **lekcji** |  | **lekcji** |  | **zagadnienia** |
|  |  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Ocena** | **Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:** |
|  |  |

4.6

Portfolio z tekstami

Posługiwanie się funkcjami schowka.

Dzielenie dokumentu na sekcje.

Wykonywanie zrzutów ekranu

i ilustrowanie nimi dokumentów. Tworzenie strony tytułowej. Stosowanie stylów. Tworzenie spisu treści.

1. • tworzy wielostronicowy dokument ze swoich tekstów
2. • spełnia kryteria oceny dopuszczającej
   * potrafi kopiować i wklejać teksty i ilustracje za pomocą schowka
   * potrafi wykonywać zrzuty ekranu i ilustrować nimi dokument
3. • spełnia kryteria oceny dostatecznej
   * pracuje z utworzonym samodzielnie wielostronicowym dokumentem – portfolio tekstów, kontroluje jego zawartość, sposób formatowania, strukturę
4. • spełnia kryteria oceny dobrej
   * wykorzystuje style, tworzy spis treści wielostronicowego dokumentu
   * tworzy stronę tytułową
   * dzieli dokument na sekcje, stosuje w sekcjach różnorodne wzorce strony

**Informatyka** | Klasa 7 *Szkoła podstawowa*

**6**

* spełnia kryteria oceny bardzo dobrej
* wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania
* przygotowuje portfolio według własnego, oryginalnego projektu
* jest aktywny na lekcji i pomaga innym



5.1

Aparaty, zdjęcia, filmy

Budowa i parametry aparatów fotograficznych. Ustawienia fotografowania. Zdjęcia i filmy. Panorama, zoom, makro, portret. Zapis i formaty zdjęć.



**4. Lekcje z edytorem tekstu**

1. • potrafi wykonać proste zdjęcie aparatem lub smartfonem

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **3** | • spełnia kryteria oceny dopuszczającej |  |
| • opisuje budowę i parametry aparatów fotograficznych |  |
|  |  |
| **4** | • spełnia kryteria oceny dostatecznej |  |
| • wykonuje różne zdjęcia oraz filmy aparatem lub smartfonem |  |
|  |  |
|  | • spełnia kryteria oceny dobrej |  |

1. • dobiera ustawienia aparatu do różnych rodzajów ujęć
   * analizuje zdjęcia i rozróżnia formaty ich zapisu
   * spełnia kryteria oceny bardzo dobrej
2. • prowadzi własną galerię zdjęć lub serwis filmowy

|  |  |
| --- | --- |
| **Nr** | **Temat** |
| **lekcji** | **lekcji** |
|  |  |
| 5.2 | Światłem |
|  | malowane |
|  |  |

**Omawiane**

**zagadnienia**

Poprawianie podstawowych parametrów zdjęcia. Wybór kadru. Dobór parametrów zdjęcia do sposobu jego prezentacji. Zapisywanie przetworzonych obrazów.

|  |  |
| --- | --- |
| **Ocena** | **Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:** |
|  |  |

1. • z pomocą nauczyciela zmienia wygląd interfejsu programu GIMP
   * potrafi zmienić skorygować jasność i kontrast obrazu
   * potrafi zapisać przetworzony obraz
2. • spełnia kryteria oceny dopuszczającej
   * potrafi skorygować poziom nasycenia koloru, cieni i świateł
3. • spełnia kryteria oceny dostatecznej
   * potrafi wybrać właściwy kadr obrazu
   * zna i rozumie pojęcie rozdzielczość obrazu
4. • spełnia kryteria oceny dobrej
   * samodzielnie zmienia wygląd interfejsu programu GIMP
   * zna jednostki określania rozdzielczości obrazu

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Informatyka** | Klasa 7 | |  |  | *Szkoła podstawowa* |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  | **6** | • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej |  |
|  |  |  |  | • wie, jakie warunki musi spełniać obraz dla uzyskania dobrej jakości wydruku |  |
|  |  |  |  | • swobodnie korzysta z narzędzi programu GIMP dla osiągnięcia najlepszego efektu |  |
| 5.3 | Naprawa cyfrowych | Korygowanie niekorzystnych krzywizn. | **2** | • z pomocą nauczyciela potrafi wyrównać linię horyzontu przetwarzanego obrazu |  |
|  | obrazów | Usuwanie niepożądanych elementów ze |  |  |  |
|  | **3** | • spełnia kryteria oceny dopuszczającej |  |
|  |  | zdjęcia. Poprawianie ostrości obrazu. |  | • z pomocą nauczyciela potrafi usunąć zniekształcenia wysokich obiektów |  |
|  |  | Stosowanie filtrów. |  |  |  |
|  |  | **4** | • spełnia kryteria oceny dostatecznej |  |
|  |  |  |  |
|  |  |  |  | • samodzielnie potrafi wyrównać linię horyzontu przetwarzanego obrazu |  |
|  |  |  |  | • samodzielnie potrafi usunąć zniekształcenia wysokich obiektów |  |
|  |  |  |  | • potrafi poprawić ostrość obrazu |  |
|  |  |  | **5** | • spełnia kryteria oceny dobrej |  |
|  |  |  |  | • potrafi usunąć zbędne elementy obrazu, stosując narzędzie **Klonowanie** |  |
|  |  |  |  | • stosuje filtry artystyczne |  |
|  |  |  | **6** | • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej |  |
|  |  |  |  | • swobodnie posługuje się narzędziami programu GIMP |  |
|  |  |  |  | • z rozwagą i w sposób przemyślany stosuje filtry artystyczne |  |



|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Nr** | **Temat** |  |
| **lekcji** | **lekcji** |  |
|  |  |  |
| 5.4 | Ogłoszenie |  |
|  |  |  |

**Omawiane**

**zagadnienia**

Tworzenie obrazu o ściśle określonych parametrach. Praca z warstwami. Precyzyjne określanie położenia elementów obrazu. Wprowadzanie tekstu i ustawianie jego parametrów.

|  |  |
| --- | --- |
| **Ocena** | **Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:** |
|  |  |

1. • potrafi określić pożądane parametry nowotworzonego obrazu
   * podczas pracy potrzebuje pomocy nauczyciela
2. • spełnia kryteria oceny dopuszczającej
   * niektóre czynności wykonuje z pomocą nauczyciela
3. • spełnia kryteria oceny dostatecznej
   * rozumie i potrafi wyjaśnić korzyści wynikające z możliwości stosowania warstw obrazu
   * prawie wszystkie czynności wykonuje samodzielnie
4. • spełnia kryteria oceny dobrej
   * wszystkie czynności wykonuje samodzielnie
5. • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej
   * potrafi wyjaśnić, czym skutkuje zapisanie obrazu w formacie JPG , a czym XCF

**Informatyka** | Klasa 7 *Szkoła podstawowa*

5.5

Nie taka martwa natura

Tworzenie filmu na podstawie obrazu statycznego. Wykorzystanie funkcji programu PhotoFilmStrip.

1. • z pomocą nauczyciela potrafi rozpocząć tworzenie nowego projektu i określić jego wstępne parametry
   * potrafi zaimportować obrazy do programu PhotoFilmStrip
2. • spełnia kryteria oceny dopuszczającej
   * potrafi zaimportować obrazy do programu PhotoFilmStrip
3. • spełnia kryteria oceny dostatecznej
   * samodzielnie animuje napisy
4. • spełnia kryteria oceny dobrej
   * płynnie zmienia kierunek ruchu kamery
5. • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej
   * wykonuje dodatkowe, trudniejsze zadania

**Informatyka** | Klasa 7 *Szkoła podstawowa*



|  |  |
| --- | --- |
| **Nr** | **Temat** |
| **lekcji** | **lekcji** |
|  |  |
| 5.6 | Cyfrowy montaż |
|  | filmu |
|  |  |

**Omawiane**

**zagadnienia**

Tworzenie filmu złożonego z obrazów statycznych i krótkich sekwencji wideo. Plansze tytułowe oddzielające sekwencje wideo. Korzystanie

z funkcji programu OpenShot Video Editor.

|  |  |
| --- | --- |
| **Ocena** | **Zgodnie z wymaganiami programowymi uczeń:** |
|  |  |

1. • z pomocą nauczyciela opracowuje założenia i wytyczne dotyczące montażu filmu
2. • spełnia kryteria oceny dopuszczającej
   * z pomocą nauczyciela w programie GIMP tworzy plansze oddzielające sekwencje filmu
3. • spełnia kryteria oceny dostatecznej
   * z pomocą nauczyciela wprowadza elementy składowe filmu w programie OpenShot Video Editor
4. • spełnia kryteria oceny dobrej
   * w programie GIMP wykonuje obramowanie z efektem 3D
   * z pomocą nauczyciela w programie OpenShot Video Editor wykonuje efekty przejść między sekwencjami
5. • spełnia kryteria oceny bardzo dobrej
   * wszystkie czynności w programie GIMP wykonuje samodzielnie